

PENERAPAN *PHYSIOGNOMY* UNTUK PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER PADA ANIMASI

A.F. Choiril Anam Fathoni, Rina Kartika, Sulaiman Hakim Lubis^{*)}

Abstract

The Application of Physiognomy for the Development of Character Design in Animation. The research is developed to answer the need of clear design diversification in the creation of animated characters nowadays, to make the character easily recognizable by its market. The designed character is characterized in such a way to represent the designed personality in accordance with its possessed traits. Physiognomy, an in-depth observation study of human face physical characteristics to understand its personality, potentially being a reference in making character designs more suitable to its personality, without having to repeat its previous designs. Through literature studies and animated films comparison, this paper aims to discover opportunities in animation character design through non-verbal communication tools like physiognomy. Analysis is done by matching the physiognomy data with observation to several animation film character. Results of this study is a model that can be applied in the future of character creation in the animation world.

Keywords: character design, animation, physiognomy, face, personality

Abstrak

Penerapan Fisiognomi untuk Pengembangan Desain Karakter pada Animasi. Penulisan ini dikembangkan untuk menjawab kebutuhan diversifikasi desain yang jelas dalam pembuatan karakter animasi saat ini, sehingga karakter tersebut lebih mudah dikenal pasar. Desain perwajahan karakter dibentuk sedemikian rupa agar bisa mewakili kepribadian yang dirancang dan sesuai dengan sifat-sifat karakter yang dimilikinya. Fisiognomi, sebagai studi mendalam pengamatan karakteristik fisik wajah manusia untuk memahami kepribadian seseorang, memiliki potensi untuk menjadi referensi dalam pembuatan desain karakter yang lebih sesuai dengan kepribadiannya, tanpa harus mengulangi desain terdahulu. Melalui studi literatur serta perbandingan film animasi, tulisan ini bertujuan untuk membuka peluang dalam desain karakter animasi melalui alat komunikasi non-verbal seperti fisiognomi. Analisis dilakukan dengan melihat kesesuaian data fisiognomi berdasarkan observasi pada beberapa film animasi yang karakter desainnya. Hasil dari penelitian ini adalah model yang dapat diaplikasikan di kemudian hari dalam penciptaan karakter di dunia animasi.

Kata kunci: desain karakter, animasi, fisiognomi, wajah, kepribadian

^{*)} Dosen Binus University

e-mail: aanam@binus.edu, rinakartika@binus.edu, sulaiman.lubis@binus.edu

Pendahuluan

Kesadaran akan potensi industri kreatif, saat ini mulai berkembang pesat di Indonesia. Kurangnya perhatian pemerintah pada industri ini telah mulai menampakkan perubahannya dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini ditunjukkan dengan menambahkan ekonomi kreatif dalam jajaran kementerian, dan bahkan sekarang diubah menjadi Badan Ekonomi Kreatif sebagai upaya untuk meningkatkan integrasi dalam kerjasama antar departemen lebih lanjut. Seiring dengan perkembangan ini, masyarakat yang berkecimpung dalam industri kreatif mulai membentuk beragam komunitas untuk menampung para praktisi dan bahkan akademisi yang memiliki minat yang sama.

Beberapa area industri kreatif mulai tumbuh dan industri ini mulai menunjukkan potensinya. Mulai dari karakter *superhero*, figur-figur lucu, menghiasi banyak media, seperti film layar lebar, seri, komik, iklan, tutorial, aplikasi *game*. Menggiatnya beragam komunitas pada bidang-bidang tersebut, seperti komunitas menggambar, animasi, komik, *games*, dan lain sebagainya menunjukkan geliat yang positif dalam perkembangan desain karakter di Indonesia. Perlahan namun pasti kancah perbincangan seputar desain karakter mulai bergerak dari sekedar berkarya menuju komersialisasi, karena dalam industri kreatif, karakter desain yang tepat sasaran adalah dapat dipergunakan untuk menjual produk, konsep atau menawarkan informasi dan lain sebagainya. Sehingga saat inipun semakin banyak desain karakter yang tersebar di sekitar kita. Hampir setiap hari kita selalu melihat karakter dari karakter komik, animasi karakter film atau karakter dalam *game*, *merchandise*, bahkan maskot perusahaan atau produk sampai stiker di media sosial.

Dalam *merchandising* sendiri saja, ragam pengembangannya pun banyak sekali dalam berbagai bentuk media, mulai dari Topi *Pokemon*, Ransel *Teenage Mutant Ninja Turtles*, Boneka *Barbie*, sampai *T-Shirt* bergambar *Spongebob*. Bahkan di Jepang saat ini, maskot tidak hanya mewakili sebuah produk atau *brand* sebuah perusahaan, tapi juga bisa dikembangkan sebagai maskot sebuah *resort* ski, taman, bahkan ada juga maskot dari sebuah kota yang berfungsi untuk memperkenalkan wilayah tersebut untuk menarik wisatawan serta lebih mudah untuk diingat. Karakter desain yang muncul dalam bermacam-macam bentuk menjadi sebuah pasar yang sangat potensial dengan peluangnya untuk dikomersialisasikan.

Peningkatan jumlah karakter baru, mendorong desainer karakter untuk berjuang dalam menciptakan karakter yang unik, menarik dan mudah dikenali. Sebuah karakter yang terlalu mirip dengan desain karakter sebelumnya membuat sulit untuk menjadi *Top of Mind*. Menciptakan karakter yang sama sekali berbeda namun tetap menarik tidak mudah. Pengembangan desain karakter hampir selalu dimulai dengan mengamati karya sebelumnya, dan sering menghasilkan karakter yang relatif sama dengan karakter yang telah dibuat, sedangkan desain yang mirip dengan karakter sebelumnya membuat sulit untuk menjadi *Top of Mind*. Hanya membuat karya yang sama sekali berbeda tapi tetap menarik bukan perkara mudah. Banyak sekali karakter dimulai dengan mengamati karya sebelumnya, dan sering menghasilkan karakter yang relatif sama dengan karakter yang telah dibuat.

Kesulitan dalam menemukan wajah referensi karakter pertandingan ini sebenarnya bisa diatasi dengan pengamatan langsung dengan karakteristik fisik wajah manusia yang berhubungan dengan kepribadian. Beragam kemungkinan karakter bisa dikembangkan dari beberapa yang muncul. Fakta bahwa tidak ada manusia yang persis sama, memperluas pilihan mengacu jutaan alternatif. Pertanyaannya adalah bisakah kita membuat model atau *template* yang berisi indeks lengkap dan komprehensif tetapi tetap mampu menggambarkan karakteristik fisik yang sesuai kepribadian?

Penulisan ini merupakan langkah pertama dalam penerapan fisiognomi dalam desain karakter, dengan titik fokus menciptakan solusi dalam desain karakter untuk menghindari penciptaan karakter klise yang didasari dari ambil dan tempel dari desain karakter sebelumnya, dengan menggunakan pendekatan ilmu membaca wajah yang memanfaatkan kekayaan ragam wajah manusia dengan tetap mempertahankan sifat dan kepribadian dari karakter yang dipresentasikan dalam desain tersebut.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian dalam bidang seni rupa desain secara umum berkembang ke arah tiga pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif, pendekatan kuantitatif dan pendekatan multimetode. (Sachari, 2005). Metode penelitian yang dipergunakan pada penelitian ini yaitu metode kualitatif. Berdasarkan pendekatan penelitian kualitatif yang terpilih, metode pengumpulan data juga dilakukan secara kualitatif melalui pengumpulan data melalui berbagai sumber pustaka seperti buku, jurnal artikel, sumber-sumber *online*, koran serta laporan penelitian lain yang pernah dilakukan mengenai studi *physiognomy* serta karakter desain.

Selanjutnya adalah melakukan analisis kesesuaian data *physiognomy* tersebut berdasarkan dengan melakukan observasi pada beberapa film animasi yang karakter desainnya dikenal melalui karakter *merchandising*, serta wawancara kepada para pelaku bisnis di bidang *character merchandising*.

Desain Karakter

Disney dan Pixar merupakan salah satu kiblat dari animasi dunia. Begitu pula dengan desain karakternya yang dijadikan salah satu acuan dalam penciptaan karakter-karakter baru. Di dalam riset Bazzini (2010) disebutkan bahwa film animasi Disney mempromosikan stereotip bahwa apa yang indah baik. Di sana, karakter yang menarik digambarkan sebagai lebih moral berbudi luhur dan kurang agresif, dan mencapai kehidupan yang lebih baik daripada karakter yang kurang menarik. Desain karakter yang stereotip yang diperkenalkan Disney tampak mulai menampakkan keterikatan Disney dan Pixar pada stereotip yang mereka ciptakan sendiri.

Dalam artikel Madrid (2015) kritik yang tajam dilontarkan pada desain karakter wanita yang dibuat Disney-Pixar yang cenderung menampakkan minimnya variasi, dibandingkan dengan karakter laki-laki. Kecenderungan Disney-Pixar ini dikhawatirkan turut menjadi acuan yang

akan semakin memperbanyak karakter klise yang cenderung serupa sehingga menampilkan stagnasi dalam penciptaan karakter yang lebih kaya. Oleh sebab itu dirasakan perlu adanya inovasi untuk memperluas khazanah perwajahan karakter khususnya dalam dunia animasi.

Teori *Physiognomy*

Dalam budaya Yunani, Cina, India dan Jawa dikenal ilmu membaca wajah yang kemudian dikembangkan menjadi *physiognomy*. Karakter dalam film animasi seperti juga dalam karakter dalam media yang lain, membutuhkan desain yang bisa mewakili sifat ataupun kepribadian dari tokoh terdapat dalam karya animasi tersebut.

Menurut Wade (2016) bahwa menjelang akhir abad ke-18, Johan Kaspar Lavater, seorang pastor, guru, penyakir, dan seniman dari Austria melakukan proyek menyeluruh untuk membuat klasifikasi ciri-ciri wajah sekaligus kemampuan dan kecenderungan mental. Tulisannya, *Essay in Physiognomy* menjadi sumber utama dalam bidang ini, dan dia menjadi terkemuka sebagai penemu ilmu pengetahuan baru ini. Wade menjelaskan bahwa Lavater menganggap karakter itu diungkapkan dalam bentuk wajah dan bahwa ciri-ciri kepala manusia menunjukkan kemiripan yang mencolok dengan hewan dan mereka mengacu pada usaha tersebut sebagai *physiognomy*.

Di dalam bukunya, Lavater (1789) mendefinisikan *physiognomy* sebagai “*the science or knowledge of the correspondence between the external and internal man, the visible superficies and invisible contents.*” Sedangkan Tickle (2003) menyebut bahwa *physiognomy*, yakni kajian mengenai wajah, telah berusia sekitar 2700 tahun. Menurutnya pembacaan wajah pertama kali diketahui dilakukan oleh bangsa Cina, yang melakukannya untuk mendiagnosa penyakit. Kemudian petunjuk yang diperoleh dari struktur wajah digunakan untuk menentukan jenis kepribadian, termasuk memperkirakan kerangka waktu dalam kehidupan seseorang ketika dia akan mencapai potensi terbesarnya. Sarjana dari Eropa juga mempelajari *physiognomy*. Pengamatan ini disebutkan dalam Kabbalah, kepercayaan Yahudi. Shakespeare, Milton, Dryden dan para pengikut filosofi mereka mempopulerkan teori dan prinsip *physiognomy*. Walaupun menurut Oommen, A. & Oommen, T. (2003), pengaruh keadaan juga berpengaruh terhadap karakter. Meskipun seseorang memiliki ciri wajah tertentu selama tahun-tahun awal hidupnya, karakternya dapat diubah oleh kecenderungan religiusnya, pendidikan, lingkungan dan sikap terhadap kehidupan. Willis (1889) menggambarkan *physiognomy* sebagai “*first, as the revelation of the character or spirit of any living organic being, by and through the form, expression and color of the features; second, as the art and science of discerning and understanding the character so revealed to the observer.*” Sehingga dari definisinya, Willis membagi *physiognomy* menjadi dua jenis: Aktif dan Pasif.

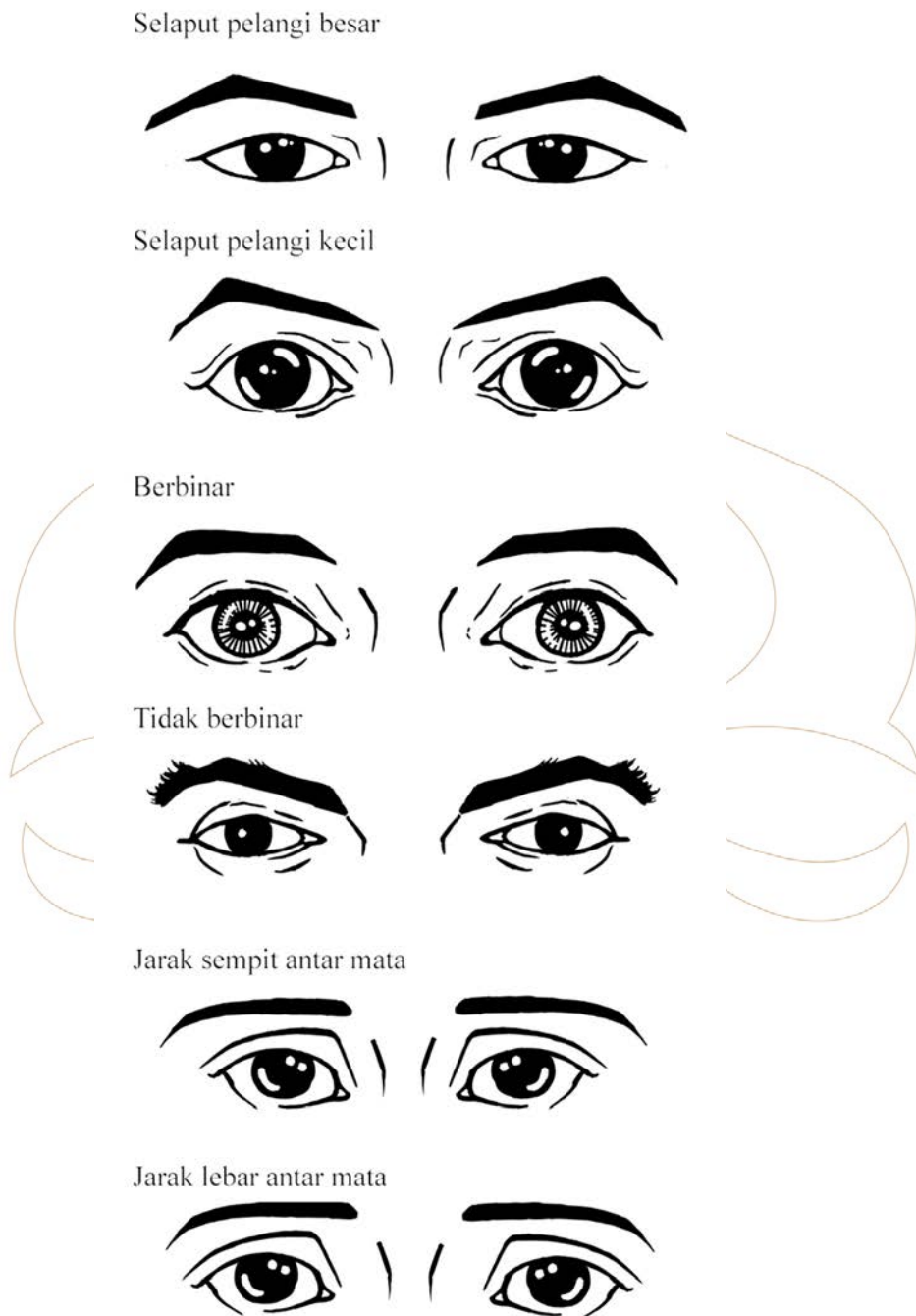
Tickle (2003) menambahkan bahwa pada tahun 1930-an, Howard Jones, seorang hakim Los Angeles mengamati perilaku orang-orang yang berada dalam persidangan yang dipimpinnya. Dengan menggunakan prinsip ilmiah, Jones memperhatikan 200 ciri wajah yang berbeda

dan kemudian menyempitkannya menjadi 68 ciri. Kajiannya mencakup tangan dan proporsi tubuh yang memiliki akurasi sebesar 92% dalam menentukan profil kepribadian. Sistem yang dihasilkannya menggantikan metode-metode yang terlebih dahulu muncul mengenai pengkajian terhadap ciri manusia. Hakim Jones, menyebutkan bahwa *physiognomy* “baru” menjadi pendekatan ilmiah terhadap pembacaan wajah. Sumbangan Jones terhadap pemahaman akan sifat dasar manusia yang terungkap dalam wajah, menjadikan *physiognomy* diterima, memiliki kredibilitas, dipahami, dan digunakan. Dia menggunakan *physiognomy* baru tersebut dalam proses pemilihan juri, pengembangan kepribadian, perbaikan hubungan, pemahaman peradaban akan, penjualan dan penilaian terhadap karir. Penelitian lanjutan juga dilakukan pada tahun 1943, di dalam kelas tahun pertama Akademi Angkatan Udara Amerika Serikat untuk melakukan seberapa banyak mahasiswa yang akan bertahan dalam pelatihan tersebut. Hasil dari kajian tersebut memiliki akurasi 96%.

Analisis *physiognomy* dalam tulisan Wells (2016) menjelaskan secara keseluruhan mengenai: a) bentuk wajah, alis, mata, hidung, bibir, dan dahi serta garis wajah, b) tingkat kepandaian, c) *comparative physiognomy*, menyerupai atau mirip dengan sesuatu, dan d) karakter ras atau suku bangsa yang dikelompokkan dalam ras Kaukasus, Mongolia, Melayu, Amerika dan atau Etopia. Orang bijak mengatakan bahwa perasaan dan pikiran dapat disembunyikan namun mata tidak pernah berbohong. Bentuk hidung merupakan bagian eksternal raut muka yang tidak menunjukkan ekspresi yang kuat namun kadang bentuk hidung menjadi sangat berperan ketika muncul bentuk hidung yang ekstrim misalkan 'Jewish Nose'. Secara keseluruhan bentuk dari bagian-bagian yang ada di raut muka merupakan kesatuan yang utuh yang menghasilkan ekspresi muka (*physiognomy*).

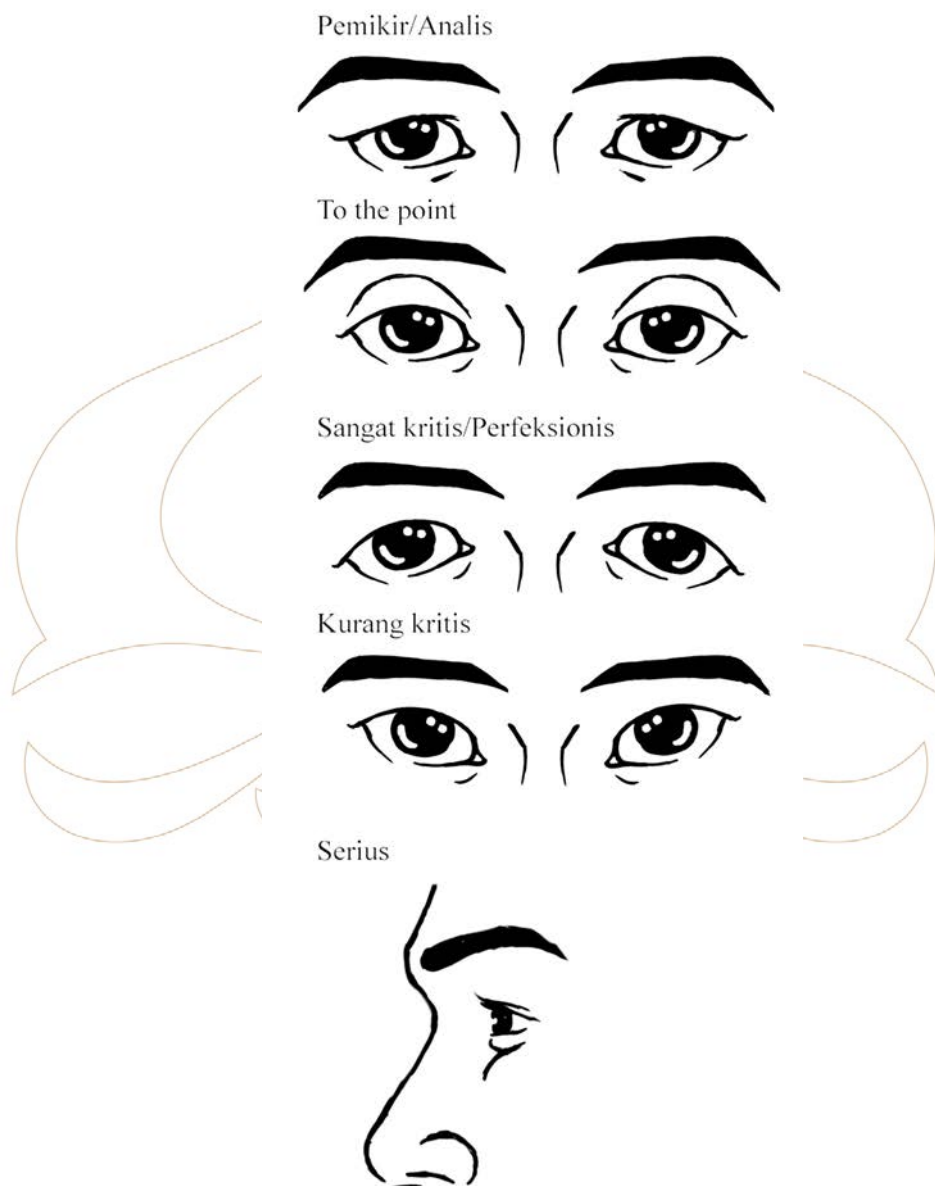
Di samping mengkaji bentuk dan bagian wajah, *physiognomy* mengungkapkan tentang genetika atau keturunan, suku bangsa yang dapat mencuatkan tentang warna kulit, rambut, bentuk mata dan hidung. Perilaku berkaitan dengan penampilan, kepribadian, dan kebiasaan misalkan marah malu, dan gembira. Berikutnya adalah lingkungan alam misalkan wilayah tropis dengan mataharinya akan berpengaruh pada warna kulit dan kemungkinan garis wajah, serta bentuk mata. Bentuk mata dan alis, kedua bagian raut muka ini tidak dapat dipisahkan, karena secara keseluruhan dapat dijadikan indikasi mengenai perasaan, kesehatan, dan kepandaian; atau dapat dikelompokkan seperti mata kecil, sedang, dan besar. Mata adalah salah satu bagian dari raut muka yang dapat mengungkapkan ekspresi, perasaan, dan pikiran. Tickle (2003) menyebutkan bahwa orang-orang dengan selaput pelangi besar mempunyai kecenderungan lebih banyak menyimpan perasaannya, mereka tidak membiarkan emosi mempengaruhi dalam pengambilan keputusan. Mata mereka biasanya terlihat kurang ekspresif, tapi mereka cenderung lebih tenang dan mengatasi situasi dengan baik walaupun sedang dalam kondisi emosi. Sedangkan orang-orang dengan selaput pelangi yang kecil, dan kornea yang besar menunjukkan bahwa mereka lebih emosional dan lebih ekspresif untuk mengungkapkan perasaan dan emosinya, mereka bisa sangat mudah jatuh cinta tapi juga dapat begitu terpengaruh oleh situasi emosi orang lain.

Individu dengan mata berbinar biasanya lebih mudah didekati, mereka memiliki kepribadian bagaikan magnet. Kita akan segera tertarik kepada mereka dan kita bisa menceritakan kehidupan pribadi kita kepada orang-orang seperti ini. Kebalikannya, orang dengan daya magnet yang rendah biasanya telah mengalami konflik atau tekanan yang tinggi dalam keluarganya. Jarak antara mata menampilkan seberapa besar toleransi seseorang, apabila jarak antara mata cenderung sempit biasanya orang tersebut memiliki karakter yang memiliki toleransi yang lebih kecil dibandingkan orang-orang dengan jarak mata yang lebar.



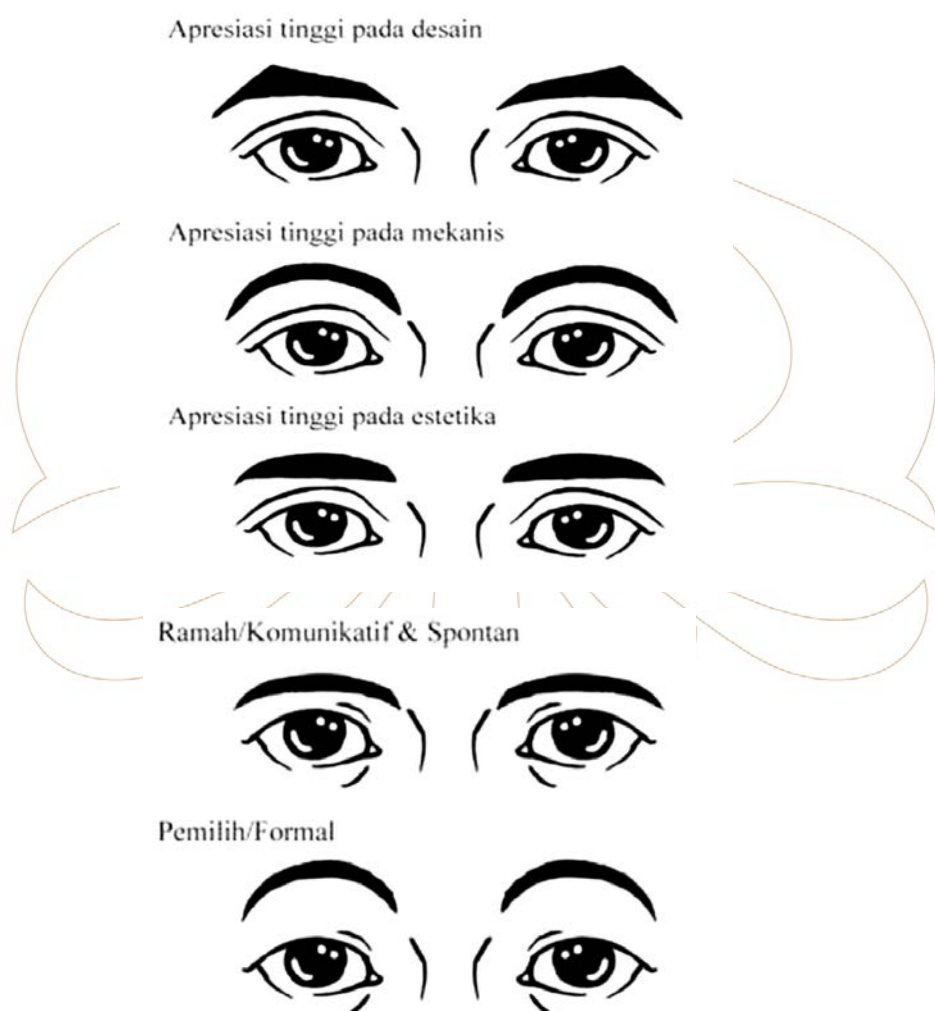
Gambar 1. Jenis-Jenis Mata
(Sumber: Sulaiman Hakim Lubis, 2017)

Orang-orang yang memiliki lipatan kelopak mata yang tertutup, merupakan karakter yang cenderung sangat analitis, dan cenderung mengharapkan pertanyaan pertanyaannya dijawab dengan fakta. Berbeda dengan orang yang memiliki kelopak mata terbuka, mereka akan lebih senang untuk menuju pokok persoalan, dan tidak menyukai diskusi atau rapat yang panjang dan bertele-tele. Apabila sudut di luar mata lebih rendah dibanding sudut dalam, maka karakter tersebut, biasanya mempunyai sifat perfeksionis, memiliki persepsi kritis yang tinggi atau cenderung melihat kesalahan dan detail terkecil, sedangkan bila sudut luar mata lebih tinggi dibandingkan sudut bagian dalam, persepsi kritisnya cenderung lebih rendah dan cenderung mengabaikan kesalahan.



Gambar 2. Karakteristik Mata
(Sumber: Sulaiman Hakim Lubis, 2017)

Orang-orang yang memiliki mata yang menjorok ke dalam, biasanya sangat serius dalam kehidupan, pekerjaan dan tanggungjawab. Mereka menjadi cepat terganggu apabila orang-orang terlihat ceroboh dalam suatu hal. Mereka cenderung lebih banyak merenung dan berfikir lebih dalam. Watak yang memiliki apresiasi tinggi terhadap desain yang ditampilkan dalam bentuk piramida yang terletak diantara bagian tengah dan tepi alis, merupakan petunjuk mengenai apresiasi terhadap cara sesuatu dibangun, rancangan bangunan, rencana bisnis yang baru, desain ruangan, atau kreasi artistik. Individu semacam ini akan menyukai kegiatan membangun organisasi, merancang bangunan atau lanskap yang menarik. Apresiasi terhadap hal-hal mekanis berhubungan dengan menyatukan bagian bagian menjadi satu kesatuan yang utuh, terlihat dari alis yang menyerupai bentuk bulan setengah, biasanya pemiliknya mempunyai bakat alami untuk menyatukan segala sesuatu, seperti merakit peralatan, koordinasi proyek, mengorganisasi acara, atau menyatukan orang-orang.



Gambar 3. Karakteristik Alis
(Sumber: Sulaiman Hakim Lubis, 2017)

Sementara orang dengan apresiasi tinggi terhadap estetika, biasanya memiliki alis yang bagian bawahnya cenderung membentuk garis horizontal yang lurus, biasanya individu seperti ini memiliki pemahaman yang besar mengenai keseimbangan dan harmoni, dan senang dikelilingi oleh hal-hal yang indah, walaupun belum tentu memiliki kemampuan artistik. Mereka memiliki pemahaman yang nyata mengenai harmoni baik itu alam, lukisan ataupun gubahan, musik. Mereka cenderung akan melakukan hal hal yang membuat hubungan lebih nyaman bagi semua orang, sehingga akan jarang untuk meninggikan suara atau bersikap emosional.

Jarak antara mata dan alis, menunjukkan tentang bagaimana individu tersebut dalam memilih. Jika jarak mata dan alis berjauhan, biasanya mereka cenderung lebih selektif dan seksama dalam merespon tindakan maupun pikiran. Orang semacam ini kebanyakan merupakan orang yang pemilih dan formal, sementara orang yang memiliki alis yang berdekatan dengan mata akan cenderung berpikir dan bertindak lebih spontan, dan cenderung lebih ramah dengan siapapun.

Sementara dalam pembuatan desain karakter, dibutuhkan rancangan yang memungkinkan pembaca atau penonton bisa merasakan kepribadian karakter tersebut yang terwakili dari tampilan wajah atau bentuk tubuh dari karakter yang dibuat. Seperti misalkan ketika kita melihat karakter Gru dalam film *Despicable Me*, karakter Anton Ego atau Skinner dalam film *Ratatouille*, bahkan tanpa harus ditampilkan gerakannya pun kita sudah bisa mengetahui bahwa kepribadian dari karakter-karakter tersebut bukanlah pribadi yang ramah. Sedangkan bila kita melihat dari bentuk wajah para *Princess* di Disney, kita bisa berasumsi bahwa karakter tersebut memiliki kepribadian yang baik dan ramah.

Sebenarnya ketika kita melihat karakter karakter dalam animasi, beberapa di antaranya sudah menampakkan kesesuaian dengan karakternya yang ditampilkan dalam *physiognomy*, seperti misalnya kepribadian yang cenderung pemilih, termasuk memilih teman, sering dimunculkan dalam karakter-karakter *villain*, seperti Anton Ego, Ursula, Jafar, atau Hades misalnya.



Gambar 4. Contoh *Physiognomy* pada Karakter Anton Ego dan Ursula
(Sumber: Walt Disney, 2017)



Gambar 5. Contoh *Physiognomy* pada Karakter Jafar dan Hades
(Sumber: Walt Disney, 2017)

Hanya saja, penempatan sifat tersebut, cenderung banyak diulang untuk beragam *villain*, walaupun karakter *villain* tidak harus seperti itu, akan tetapi sudah menjadi *stereotype* dalam desain karakter. Salah satu yang paling terlihat adalah dalam pembuatan karakter *Princess* dalam film-film Disney, yang menampakkan kecenderungan untuk menggambarkan karakter yang cantik dan baik hati dengan cara yang sama, sehingga menciptakan kesan pengulangan desain yang berakibat pada munculnya karakter-karakter yang klise.

Dari kajian di atas, keragaman *physiognomy* memiliki potensi untuk memperkaya keragaman desain karakter dalam animasi. Sedangkan saat ini kebutuhan untuk membuat desain yang bisa menampilkan secara tepat kepribadian dalam rancangan karakter yang sedang dibuat sangat tinggi, terutama untuk bersaing dengan desain karakter yang sudah sudah muncul dan sukses sebelumnya.

Hasil dan Pembahasan

Melalui pendekatan *physiognomy* dalam proses desain karakter di animasi, dibuat acuan untuk memudahkan proses desain karakter berdasarkan kepribadian yang ingin disematkan di dalam karakter tersebut.

Di dalam bagan berikut ini adalah *workflow* yang perlu dijalankan dalam menggunakan pendekatan di atas.



Gambar 6. *Workflow* Pendekatan *Physiognomy*
(Sumber: Anam Fathoni, 2017)

Bagan tersebut menjelaskan tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam mengaplikasikan pendekatan *physiognomy* pada pengembangan desain karakter animasi, yaitu:

1. Penentuan kepribadian karakter

Dalam fase pertama ini karakter yang dirancang ditentukan terlebih dahulu kepribadian atau personalitinya. Apakah dia termasuk memiliki kepribadian Sanguin, Koleris, Plegmatis, atau Melankolis, ataukah dia merupakan karakter campuran, misalkan Sanguin Koleris, Plegmatis Melankolis, Sanguin Plegmatis, atau Koleris Melankolis.

2. *Breakdown* sifat-sifat karakter

Fase kedua ini adalah sangatlah penting karena dalam merancang sebuah karakter, sifat-sifat inilah yang akan menentukan karakter tersebut memiliki diferensiasi yang kuat atau tidak dibandingkan karakter-karakter lainnya.

3. Pencarian referensi sifat-sifat tersebut dalam *physiognomy*

Setelah sifat-sifat karakter ditentukan, maka perlu dicari ciri fisik wajah yang mewakili sifat tersebut sebagaimana telah disebutkan dalam *physiognomy*.

4. Menerapkan *physiognomy* dalam desain karakter

Bila sudah didapatkan kesesuaian antara ciri fisik dengan sifat karakter, maka ciri fisik wajah tersebut diaplikasikan ke dalam desain karakter.

Simpulan

Kesulitan dalam menentukan desain baru dalam karakter desain, dapat dibantu dengan *physiognomy*, yang memiliki sejarah riset memadai untuk dijadikan sebagai salah satu cara untuk memahami karakter seseorang. Kebanyakan desain karakter memiliki kecenderungan untuk mengulangi desain yang ada, karena dirasa cukup mewakili salah satu atau beberapa karakter tertentu. *Same face syndrome* dapat diatasi dengan referensi yang tidak terbatas dari wajah manusia yang jumlahnya sangat beragam. *Physiognomy* dapat menjadi jembatan atau solusi atas kebuntuan dalam mencari bentuk wajah yang bisa mewakili karakter yang diinginkan.

Penelitian terkait dengan pembuatan desain karakter yang didasari dari *physiognomy* ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, mengingat bahwa ilmu ini terdapat di beberapa belahan dunia, seperti India, Cina, bahkan di Indonesia sendiri, sehingga tidak hanya dikembangkan di Barat saja. Maka eksplorasi terhadap ilmu ini dari sangat mungkin untuk digali dari kebudayaan timur kita yang memiliki *local wisdom* yang tinggi.

Referensi

- Bazzini, D., Curtin, L., Joslin, S., Regan, S., & Martz, D. 2010. "Do Animated Disney Characters Portray and Promote the Beauty-Goodness Stereotype?". *Journal of Applied Social Psychology*, 40 (10), 2687–2709.
- Corson, Richard. 1981. *Stage Make Up*. Edisi ke-enam. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Lavater, J. C., & Holcroft, T. 1878. "Essays on physiognomy". In *Essays on physiognomy, also one hundred physiognomical rules, and a memoir of the author (15th ed.)*. 1-460.
- Oommen, A., & Oommen, T. 2003. "Physiognomy: A critical review". *J Anat. Soc. India*, 52 (2), 189-191.
- Tickle, N. R. 2015. *Cara Cepat Membaca Wajah* (K. Dewi, Trans.; R. Nurraisa, Ed.). Jakarta: Ufuk Publishing House.
- Wade, N. J. 2016. "Faces and Photography in 19th-Century Visual Science". *Perception*, 45(9), 1008-1035.
- Wells, S. R. 2016. *New Physiognomy, Or Signs Of Character: As Manifested Through Temperament And External Forms, And Especially In The Human Face Divine*. S.l.: Forgotten Books.
- Willis, A. E. 1889. *Encyclopedia of Human Nature and Physiognomy*. Chicago: Loomis & Co.

Sumber lain

- Madrid, I. 2015. "Every Female Character in Every Disney/Pixar Animated Movie From the Past Decade Basically Has the Same Face". Diakses pada tanggal December 1, 2016, diambil dari https://www.good.is/articles/disney-pixar-women-same-face?utm_source=digg&%3Butm_medium=email